

Penerapan Metode Bermain Peran Pada Materi Drama Anak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Gio

Hijria.H.Aliakir, Muh. Tahir, dan Saharudin Barsandji

Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi drama anak di kelas 3 SDN Gio. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi drama anak di kelas 3 SDN Gio. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gio, melibatkan 26 orang siswa terdiri dari 14 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian model Kemis dan Mc Taggart yang terdiri atas dua siklus. Di setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan dan setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa pada tindakan tes awal ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa masih berada pada kategori kurang baik dari 26 orang siswa yang tuntas secara individu hanya sebanyak 8 orang sehingga perlu diadakan penelitian. Pada siklus 1 diperoleh ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa sudah berada pada kategori cukup yaitu 69,23% namun belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan yaitu 75% sehingga dilanjutkan ke siklus 2. Pada siklus ke 2 diperoleh ketuntasan klasikal siswa sudah berada pada kategori sangat baik yaitu 92,30% walaupun masih ada 2 orang siswa yang belum tuntas secara individu, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Gio pada materi drama anak.

Kata Kunci: Metode bermain Peran, Peningkatan Hasil Belajar, Drama Anak.

I. PENDAHULUAN

Bahasa adalah salah satu komponen yang paling penting dalam kehidupan manusia. Dalam bentuk tulisan, bahasa menyimpan pengetahuan dari satu generasi ke generasi lain, sedangkan dalam bentuk lisan, bahasa berperan dalam mengarahkan tingkah laku manusia sehari-hari dalam berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa yang merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu siswa dalam berkomunikasi, serta mengemukakan gagasan dan perasaan.

Pembelajaran bahasa bagi siswa SD khususnya materi drama anak yang diterapkan dengan metode bermain peran dapat dimulai dari pengenalan karakteristik antara peserta didik yang satu dengan yang lain artinya antara siswa yang satu dengan yang lainnya harus diberi penjelasan tentang peran yang akan mereka mainkan. Dalam bermain peran ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu kemampuan siswa untuk mengkonstruksi arti dimana terdapat intraksi antara tulisan yang dibaca dan dimainkan siswa dengan pengalaman yang pernah diperolehnya apabila siswa sudah memiliki kemampuan ini secara baik, kelak diharapkan keterampilan berbahasanya melalui metode bermain peran akan baik pula. Penyajian pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada sekolah dasar haruslah benar-benar dikuasai oleh guru karena konsep, bunyi dan bentuk mengenai satuan bahasa yang terkecil dimulai dari tulisan yang dilihat oleh anak yang kemudian diperankan dalam sebuah drama sehingga seorang siswa mengetahui apa yang ditulis dan dibacanya, setiap guru yang mengajarkan materi pembelajaran harus menyiapkan diri dengan baik agar hasil pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Kesipian guru ini berupa penguasaan materi, ketersediaan bahan ajar/media pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang tepat. Terlepas dari semua itu, yang harus diperhatikan adalah kemampuan siswa dalam membaca dan berkomunikasi harus baik sehingga dalam pembelajaran bermain peran dapat terlaksana dengan baik.

Berdasarkan standar kurikulum yang ada, kemampuan siswa dalam membaca sudah harus mapan pada tingkat Sekolah Dasar sehingga dalam proses pembelajaran yang dilakukan tidak akan mengalami kesulitan. Era globalisasi sekarang ini pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa agar mereka mempelajari apa yang menarik minat mereka, karena pembelajaran anak usia SD masih cenderung dengan gaya bermain sehingga sangat cocok metode bermain peran diterapkan pada siswa SD khususnya.

Peranan guru bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai pembimbing dan sekaligus sebagai administrator pribadi. Guru sebagai satu kesatuan turut menentukan hasil pembelajaran yang diberikan, oleh sebab itu komponen situasi mengajar, metode, dan media yang digunakan turut menentukan hasil pembelajaran. Guru hendaknya mempersiapkan dengan menguasai metode

belajar sebelum kegiatan proses pembelajaran berlangsung, sehingga situasi belajar menjadi kondusif dan siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Faktor keaktifan siswa sebagai subyek belajar sangat menentukan, terutama yang mengarah pada pengembangan potensi pribadi siswa sebagai subyek belajar. ini berarti siswa yang aktif untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.

Berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini, hasil pembelajaran bahasa Indonesia pada materi drama anak dikelas III SDN Gio belum tercapai secara optimal yaitu rata-rata 5,6. Hal ini terbukti dengan rendahnya nilai rata-rata pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih jauh dari ketuntasan minimal di SDN Gio, salah satu contoh siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik sesuai penggunaan bahasa yang baik dan benar.

Untuk mengatasi kesulitan dan kesalahan tersebut maka perlu adanya strategi atau metode yang diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya adalah penerapan metode pembelajaran bermain peran. Keunggulan dari metode pembelajaran bermain peran yaitu siswa dapat berkomunikasi dengan baik, siswa terdorong untuk mengeluarkan segala kemampuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hakekat Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa dapat menyerap, memahami dan mempraktekkan materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Standar Isi diungkapkan bahwa kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, secara lisan dan tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:231).

Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Menurut Keraf (1984:16) menjelaskan fungsi Bahasa Indonesia adalah sebagai bahasa nasional dan bahasa negara serta sastra Indonesia sebagai hasil cipta intelektual, produk budaya yang berkosekuensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut: (1) Sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa, (2) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, (3) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, (4) Sarana penyebarluasan pemakaian Bahasa Indonesia yang baik untuk berbagai keperluan menyangkut berbagai masalah, (5) Sarana pengembangan penalaran, (6) Sarana pemahaman beragam budaya Indonesia melalui khazanah kesusastraan Indonesia.

Keraf (1984:17) menjelaskan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut: (1) Siswa menghargai dan mengembangkan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara, (2) Siswa memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan, (3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan kematangan sosial, (4) Siswa memiliki disiplin dalam berfikir dan berbahasa (berbicara dan menulis), (5) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, (6) Siswa menghargai dan menggunakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dari intelektual manusia Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Adapun fungsi dan tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (a) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; (b) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; (c) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; (d) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual,

serta kematangan emosional dan sosial; (e) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; dan (f) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam KTSP telah disebutkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Khususnya dikelas tinggi lebih diutamakan pada pengembangan kemampuan berbahasa Indonesia melalui menulis, berbicara, dan membaca dengan menggunakan tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar

Hasil Belajar

Setiap orang yang melakukan kegiatan proses belajar tentunya ada hasil yang ingin dicapai. Hasil belajar tersebut mencakup proses dan pengalaman secara individu maupun kelompok baik yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah. Hasil belajar ini dinamakan prestasi. Poerwadarmita dalam Anjungsari (2005: 9) mendefinisikan hasil belajar sebagai hasil yang diperoleh seseorang setelah mengerjakan sesuatu yang tertentu, atau tinggi rendahnya hasil yang dicapai seseorang dari suatu kegiatan yang dapat diukur dengan alat ukur tertentu.

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Perubahan perilaku tersebut menyangkut perubahan pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi (Djamarah dan Zain, 1995: 11). Hamalik (2008: 13) mendefinisikan “belajar sebagai aktivitas manusia dimana semua potensi dikerahkan”. Kegiatan ini tidak terbatas hanya pada kegiatan mental intelektual, tetapi juga melibatkan kemampuan-kemampuan yang bersifat emosional bahkan tidak jarang melibatkan kemampuan fisik. Rasa senang atau tidak senang, tertarik atau tidak tertarik, simpati atau antipati adalah dimensi-dimensi yang turut terlibat dalam proses belajar. Hamalik (2008: 13) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dengan cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan”.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu bentuk penelitian yang dilakukan di kelas dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Penelitian dilakukan pada tanggal 3 Agustus 2014 pada siswa kelas 3 SDN Gio dengan jumlah siswa yang hadir pada pelaksanaan pra tindakan 26 siswa, 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan, sumber data penelitian ini adalah siswa dan guru, jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari aktivitas siswa dan aktivitas guru. Data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa secara berkelompok. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah observasi dan tes, rancangan penelitian ini mengacu pada model yaitu yang dikembangkan oleh Kemis dan Mc Taggart (Wiriadmadja, 2008:66) yang terdiri atas 4 tahap yaitu: 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan Tindakan, 3. Observasi, 4. Refleksi.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh Siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dengan kriteria keberhasilan tindakan dapat ditentukan (Depdiknas, 2003: 37) yaitu:

$90\% \leq \text{NR} \leq 100\%$: Sangat Baik

$75\% \leq \text{NR} < 90\%$: Baik

$55\% \leq \text{NR} < 75\%$: Cukup

$35\% \leq \text{NR} < 50\%$: Kurang

$\text{NR} < 35\%$: Sangat kurang

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tindakan pada siklus pertama diperoleh gambaran hasil observasi kegiatan guru dan siswa. Data hasil observasi aktivitas guru dan siswa menunjukkan hasil belajar siswa berada pada kategori cukup. Hal ini dikarenakan dari 10 item yang diamati pada siswa masih ada 3 item yang menurut observer yang masih berada pada kategori cukup sehingga observer memberikan masing-masing pada item 3,5,dan 6. ini disebabkan pada saat pembelajaran menurut observer bahwa siswa kurang menanggapi penjelasan guru tentang materi yang diajarkan, kemudian siswa juga kurang aktif dalam memainkan peran dikarenakan ada beberapa siswa dalam kelompok yang hanya berkeliaran pada saat proses pembelajaran berlangsung, kurangnya siswa bertanya tentang hal-hal yang belum jelas, namun pada aspek atau item yang lain sudah berada pada kategori baik bahkan ada item yang berada pada kategori sangat baik. Begitupun dengan aktivitas guru menurut observer dari 15 item yang diamati masih ada beberapa item yang harus diperbaiki pada proses pembelajaran yaitu pada item 11 tentang pemanfaatan media atau sumber belajar masih kurang, membimbing siswa dalam bermain peran masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil tes akhir tindakan siklus I menunjukan bahwa pengetahuan yang dikuasai siswa sudah meningkat karena dapat dilihat dari beberapa aspek yang dinilai yaitu sudah tidak ada siswa yang lafalnya tidak jelas, dan ada 3 siswa yang sudah sudah jelas lafalnya yaitu atas nama Ismail, Wanda, dan Fajar, sedangkan yang lainnya diberikan skor 2 sebab lafal tertentu masih tidak jelas, sedangkan intonasi tidak ada lagi siswa yang tidak sesuai intonasinya, namun masih ada 18 siswa diberikan skor 2 karena intonasinya masih dipengaruhi dialeg, dan ada 8 siswa yang intonasinya sudah sesuai yaitu atas nama Fajar, Ismail, Hilda, Andi, dela, Andra, Erlin, Mukhlis, dan Aulia sedangkan Ekspresinya sudah ada 12 siswa yang ada pada kategori baik sehingga diberi skor 3, dan mimiknya rata-rata siswa sudah berada pada kategori cukup. Sehingga siswa yang tuntas secara individu sebanyak 18 orang, tuntas klasikal 69,23% atau masih berada pada kategori cukup. Berdasarkan hasil tersebut berarti indikator keberhasilan tindakan belum tercapai, maka penelitian belum dikatakan berhasil sehingga peneliti perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, maka dipandang masih perlu untuk melakukan tindakan siklus II, hal ini dilakukan untuk memperoleh hasil yang baik, tindakan siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus 2014 dengan rincian pertemuan adalah 2 kali pertemuan yaitu 1 kali pertemuan kegiatan belajar mengajar (KBM), dan 1 kali pertemuan tes akhir tindakan siklus II.

Setelah selesai pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II dengan proses pembelajaran dengan cara memerankan tokoh secara berkelompok. Kegiatan selanjutnya adalah memberikan tes kemampuan sebagai akhir tindakan dari proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes akhir tindakan siklus II menunjukkan bahwa pengetahuan yang dikuasai siswa sudah meningkat karena dapat dilihat dari beberapa aspek yang dinilai yaitu sudah tidak ada siswa yang lafalnya tidak jelas, sedangkan intonasi tidak ada lagi siswa yang tidak sesuai intonasinya, dan Ekspresinya berada pada kategori baik, serta mimiknya rata-rata siswa sudah berada pada kategori baik. Sehingga secara klasikal siswa sudah dapat dikatakan berhasil walaupun masih ada 2 orang siswa yang belum tuntas secara individu sehingga berdasarkan hasil tersebut berarti indikator keberhasilan tindakan sudah tercapai, maka penelitian dapat dikatakan berhasil sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa saat pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh informasi terjadi peningkatan dari siklus I, sehingga hasil dari presentase aktivitas guru dan siswa siklus II lebih baik dibanding pada siklus I. Berdasarkan hasil analisis tes akhir tindakan siklus II, diperoleh data bahwa ketuntasan belajar secara klasikal yang dicapai sudah berada pada kategori sangat baik dan jumlah siswa yang memperoleh daya serap individu $\geq 65\%$ sebanyak 24 orang. Kelebihan dari siklus II yaitu siswa sudah mampu mengerjakan tugasnya dengan baik dan guru sudah dapat mengola waktu dengan baik.

Dari data yang diperoleh yang telah dijelaskan diatas telah mencapai indikator keberhasilan tindakan sebesar 75%. Oleh sebab itu dapat dilihat bahwa pelaksanaan tindakan dengan menggunakan metode bermain peran dapat dikatakan berhasil.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada Sekolah Dasar Negeri Gio, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil tes pada pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa pada siklus I siswa yang tuntas hanya mencapai 69,23% kemudian meningkat pada siklus kedua menjadi 92,30% sehingga adanya peningkatan dari siklus I yaitu 23,7%.
2. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia serta dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Gio pada materi drama anak. Hal ini dapat terlihat pada hasil analisis pekerjaan siswa yang pada tes awal ketuntasan klasikalnya masih berada pada kategori kurang , kemudian naik pada tindakan siklus I yaitu sudah berada pada kategori baik dan pada siklus II sudah berada pada kategori sangat baik
3. Penerapan metode bermain peran pada siswa kelas III sangatlah cocok, karena dengan bermain peran siswa dapat berekspresi dan mengetahui dengan jelas watak dan sifat seorang tokoh dalam cerita atau drama.
4. Respon siswa pada pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran sangat meningkat, karena terlihat siswa lebih aktif dan serius dalam pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa kelas III SDN Gio pada materi drama anak dengan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun saran-saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Gunakan metode bermain peran dalam melakukan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
2. Diharapkan dengan adanya penggunaan metode bermain peran ini siswa dapat selalu meningkatkan aktivitas belajarnya yang akan berdampak pada hasil belajar yang diharapkan.
3. Sering lakukan diskusi dengan rekan-rekan guru untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam setiap pembelajaran

4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi oleh teman-teman guru lainnya dalam menerapkan metode pembelajaran pada siswa khususnya yang ada di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjang Sari. 2005. *Teori belajar dan Proses Pembelajaran*. Jakarta; Gramedia.
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: badan Standar Nasional Pendidikan.
- Djamarah dan Zain. *Inovasi Pembelajaran*. Bandung. Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, 2008. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi.
- Keraf, Gorys. 1984. *Tata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Nusa Indah.
- Keraf, Gorys. 1984. *Komposisi (Sebuah Pengantar Kemahiran Berbahasa)*. Jakarta: Nusa Indah.
- Wiriaatmaja, R. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.